⌨ TypeCraft

Notice d'utilisation

Version 1.0.0

ECTOR
www.ector.fr

Logiciel d'apprentissage de la frappe au clavier.

1. Présentation

TypeCraft est un logiciel d'apprentissage de la frappe au clavier. Il permet de s'entraîner à taper plus vite, avec précision et confiance, à travers des leçons progressives, un mode d'entraînement libre, un mini-jeu (« mode Cascade ») et un suivi statistique détaillé de la progression.

Fonctionnalités principales :

- 5 dispositions de clavier : AZERTY, QWERTY, BÉPO, DVORAK, COLEMAK ;
- 10 leçons intégrées, dans un ordre suggéré mais non imposé ;
- possibilité d'importer ses propres leçons au format texte ;
- clavier virtuel à l'écran avec mise en évidence de la touche à taper ;
- mesure du CPM (caractères par minute), du MPM (mots par minute), de la précision et des erreurs ;
- statistiques et graphiques de progression, export en PDF ;
- gestion de plusieurs profils utilisateurs (idéal pour un suivi en ergothérapie) ;
- mode « Cascade », un jeu de frappe chronométré à 5 niveaux de difficulté ;
- interface disponible en plusieurs langues et entièrement paramétrable (police, taille, couleurs, sons).

2. Installation

Pour Linux : un fichier TypeCraft-1.0.0-x86_64.AppImage est fourni. Il suffit de cliquer sur ce fichier pour lancer le programme. Si le programme ne démarre pas, il faut le rendre exécutable par la commande suivante (depuis un terminal accessible par CTRL+Alt+T) :

```
chmod +x TypeCraft-1.0.0-x86_64.AppImage
```

Pour Windows : un exécutable TypeCraft.exe est fourni. Il suffit de double-cliquer dessus pour lancer l'application.

Pour macOS, un exécutable est fourni selon le Mac : TypeCraft-1.0.0-intel.dmg pour les Mac

à base de processeur x86_64, et TypeCraft-1.0.0-AppleSilicon.dmg pour les Mac à base de processeur ARM AppleSilicon. Téléchargez la version qui correspond à votre Mac puis double-cliquez dessus pour lancer l'application.

3. Premier lancement et profils

Au premier démarrage, TypeCraft crée automatiquement sa base de données locale de progression. S'il existe déjà plusieurs profils utilisateurs, une fenêtre « Choisir un profil » s'affiche à chaque lancement afin de sélectionner qui va s'entraîner. Ceci permet à plusieurs personnes (élèves d'une classe, membres d'une famille…) d'utiliser le même poste tout en gardant des statistiques séparées.

Dans cette fenêtre, il est possible de :

- sélectionner un profil existant dans la liste puis cliquer sur Sélectionner ;
- créer un nouveau profil en saisissant un nom ;
- supprimer un profil (et, si souhaité, exporter au préalable sa progression en PDF) ;
- vider les données d'un profil sans le supprimer.

Le nom du profil actif est affiché en permanence en bas de la barre latérale gauche.

4. Interface générale

La fenêtre principale de TypeCraft est organisée en deux zones : une barre latérale de navigation à gauche, et la zone de contenu à droite qui affiche la page sélectionnée.

La barre latérale donne accès aux six pages de l'application :

🏠 **Accueil**	tableau de bord résumant la progression
📚 **Leçons**	liste des leçons disponibles et lancement d'une leçon
💪 **Pratique libre**	entraînement libre, sans leçon imposée
📊 **Statistiques**	graphiques, historique des sessions, export PDF
⚙️ **Réglages**	configuration du clavier, de la langue, de l'apparence, etc.
👤 **Profils**	gestion des profils utilisateurs

En bas de la barre latérale figurent en permanence la disposition de clavier active et le nom du profil connecté. Le logo ECTOR, cliquable, ouvre le site www.ector.fr.

5. Page d'accueil

La page d'accueil affiche un résumé rapide de la progression : nombre de sessions effectuées, meilleur score en CPM, précision moyenne et temps total d'entraînement. C'est le point de départ naturel de chaque session de travail.



Figure 1 : Page d'accueil

6. Les leçons

6.1 Leçons intégrées

TypeCraft propose 10 leçons couvrant une progression complète, de la découverte du clavier jusqu'à la vitesse avancée. L'ordre ci-dessous est suggéré mais n'est pas bloquant : n'importe quelle leçon peut être choisie librement, à tout moment.

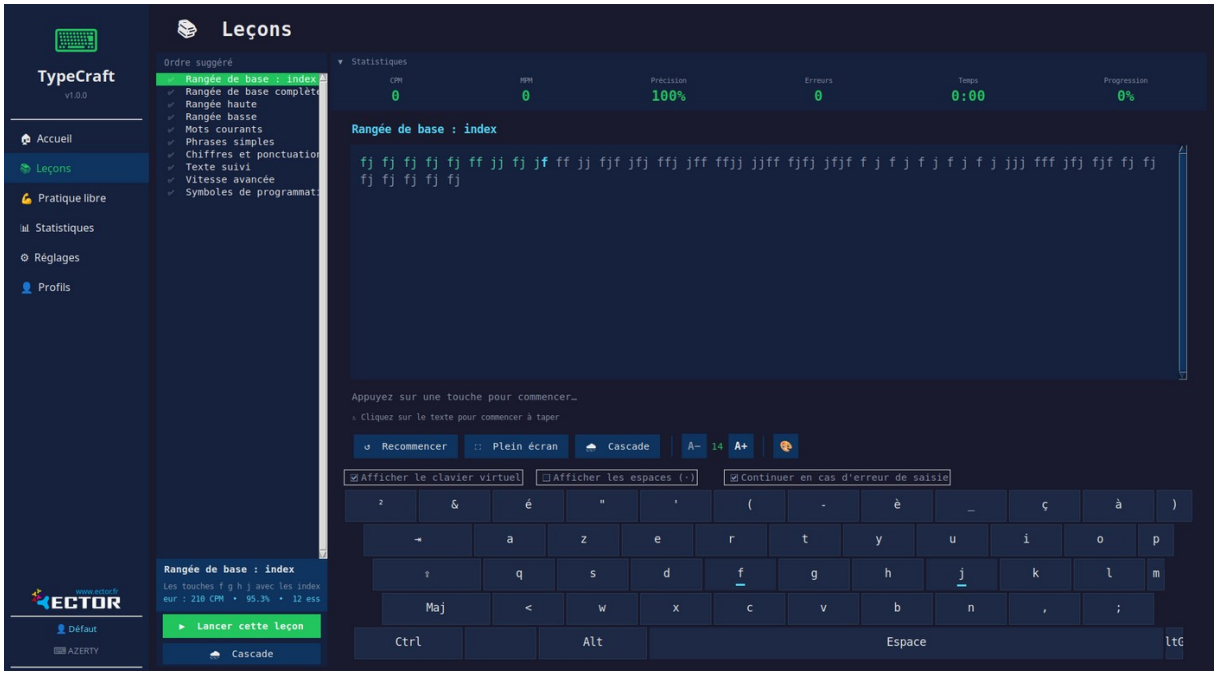

Figure 2 : Page Leçons : liste des leçons et zone de pratique

1	Rangée de base — index (f, j)
2	Rangée de base complète
3	Rangée haute
4	Rangée basse
5	Mots courants français
6	Phrases simples
7	Chiffres et ponctuation
8	Texte suivi
9	Vitesse avancée
10	Symboles de programmation

Pour démarrer une leçon : ouvrir la page Leçons, sélectionner la leçon voulue dans la liste (un simple double-clic la lance directement), puis taper le texte affiché à l'écran.

6.2 Importer ses propres leçons

Il est possible d'ajouter des leçons personnalisées à partir d'un fichier texte, via Réglages → Importer des leçons → Importer un fichier .txt. Les fichiers provenant de Windows (encodage CP1252 ou UTF-8 avec BOM) sont détectés et gérés automatiquement.

Format attendu d'un fichier de leçon :

```
# Leçon 11 - Mon texte
# Ordre suggéré : 11
```

```
# Description : Ma description


Le texte à taper ici...
```

Les lignes commençant par # sont des métadonnées (numéro, ordre suggéré, description) : elles ne font pas partie du texte à taper. Seule la partie qui suit constitue l'exercice.

7. La zone de pratique

Que ce soit dans une leçon, en pratique libre ou en collant son propre texte, l'écran de pratique fonctionne de la même façon : le texte à taper s'affiche au centre, la position courante est mise en évidence, et les caractères déjà tapés apparaissent en vert (correct) ou en rouge (erreur).

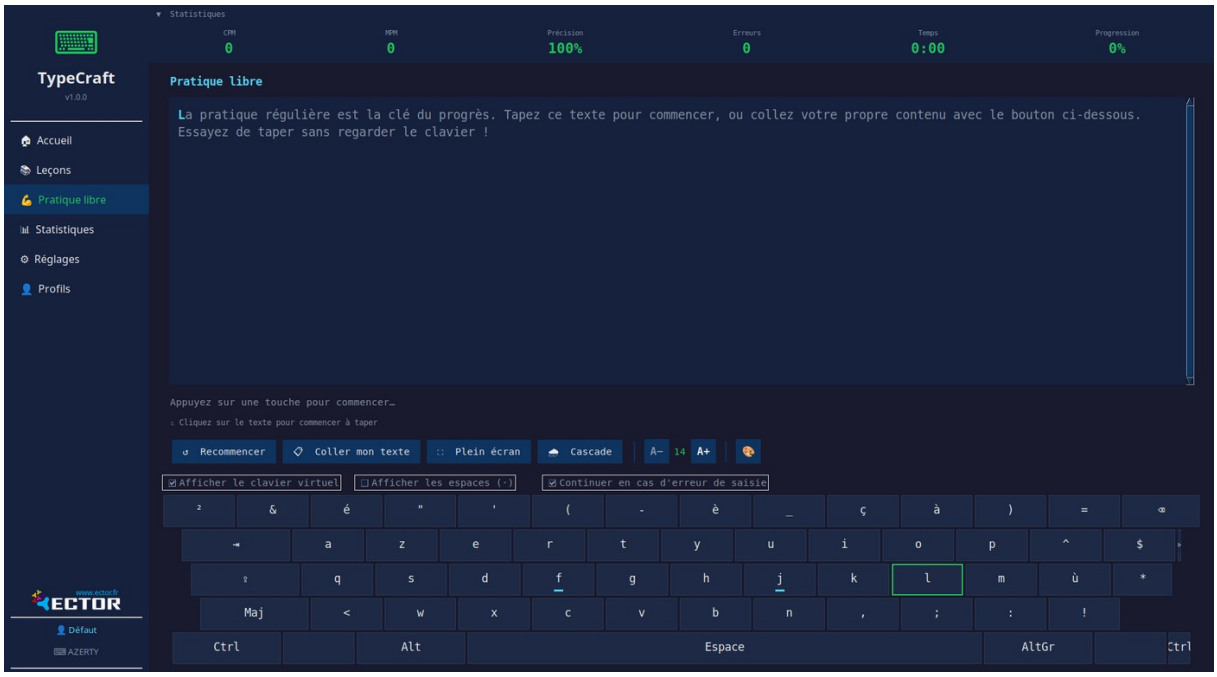

Figure 3 : Zone de pratique libre avec clavier virtuel

7.1 Outils disponibles pendant la pratique

- Clavier virtuel : affiche à l'écran la disposition active et met en surbrillance la prochaine touche à presser (peut être masqué dans les réglages) ;
- Plein écran (bouton ⛶) : bascule l'exercice en plein écran pour limiter les distractions ;
- Police et taille : ajustables à la volée (boutons +/-) sans passer par les réglages ;
- Coller un texte : permet de pratiquer sur un texte personnel copié dans le presse-papiers ;
- Recommencer : relance le même exercice depuis le début ;
- Retour arrière encadré : en cas d'erreur de frappe, la touche ⌫ (Retour arrière) s'encadre en rouge sur le clavier virtuel, pour indiquer qu'elle permet de corriger l'erreur ;

- Continuer en cas d'erreur de saisie : case à cocher, à côté d'Afficher les espaces, qui détermine si une faute de frappe bloque ou non la poursuite de l'exercice (voir §7.3) ;
- Statistiques en direct : CPM, précision et progression affichés pendant la frappe, activables/masquables.

7.2 Métriques mesurées

CPM	Caractères Par Minute tapés correctement
MPM	Mots Par Minute
Précision	pourcentage de frappes correctes
Erreurs	nombre de fautes de frappe
Durée	temps total de la session
Progression	pourcentage du texte déjà parcouru

À la fin de l'exercice, un écran de résultat récapitule ces métriques et, si l'option est activée dans les réglages, une animation de félicitations est jouée (voir §9.7).

7.3 Gestion des erreurs de frappe

Lorsqu'une lettre fautive est tapée, elle s'affiche en rouge dans le texte à taper, et la touche Retour arrière (⌫) s'encadre en rouge sur le clavier virtuel pour indiquer qu'elle permet de corriger l'erreur.

Le comportement exact dépend de la case Continuer en cas d'erreur de saisie, affichée au-dessus du clavier virtuel, à côté d'Afficher les espaces :

- cochée (par défaut) : l'erreur reste affichée mais n'empêche pas de continuer à taper la suite du texte ;
- décochée : impossible de poursuivre tant que l'erreur n'est pas corrigée — seule la touche Retour arrière est acceptée jusqu'à l'effacement de la lettre fautive.

8. Le mode Cascade

Le mode Cascade est un mini-jeu de frappe : des mots tombent du ciel dans des nuages, et il faut les taper entièrement avant qu'ils ne touchent le sol. Il se lance depuis la page Pratique libre ou Leçons (bouton dédié) et se paramètre avant chaque partie.



Figure 4 : Mode Cascade : choix du niveau

8.1 Règles du jeu

- le joueur dispose de 3 vies (❤️❤️❤️) ; chaque mot non tapé à temps fait perdre une vie ;
- la partie se termine en Game Over lorsque les 3 vies sont perdues ;
- chaque mot correctement tapé rapporte des points : longueur du mot × 10 × niveau ;
- le score et le nombre de vies restantes sont affichés en permanence en haut de l'écran de jeu.

8.2 Niveaux de difficulté

1 — 🐢 Tortue	vitesse lente, peu de mots simultanés — idéal pour débuter
2 — 🚶 Marcheur	rythme modéré
3 — 🚴 Cycliste	rythme soutenu
4 — 🚗 Voiture	rythme rapide, nombreux mots à l'écran
5 — ✈️ Avion	vitesse maximale — réservé aux joueurs confirmés

Le niveau de difficulté augmente la vitesse de chute des mots, le nombre de mots simultanés à l'écran et la fréquence d'apparition de nouveaux mots. L'option Animation à chaque réponse (Réglages → Options) permet d'activer ou non un effet visuel à chaque mot réussi.

9. Statistiques et progression

La page Statistiques permet de suivre l'évolution des performances dans le temps :



Figure 5 : Page Statistiques

- résumé chiffré : sessions totales, meilleur CPM, précision moyenne, temps total d'entraînement ;
- graphique d'évolution du CPM au fil des sessions ;
- graphique d'évolution de la précision au fil des sessions ;
- tableau détaillé des dernières sessions (leçon, date, durée, CPM, précision) ;
- meilleur score obtenu par leçon.

9.1 Export PDF

Un bouton d'export permet de générer un bilan de progression au format PDF pour le profil actif (ou un profil choisi), incluant le résumé chiffré et les graphiques de progression. Ce même export est proposé lors de la suppression d'un profil, afin d'en conserver une trace avant l'effacement des données.

10. Gestion des profils

La page Profils permet de gérer tous les utilisateurs de l'application :

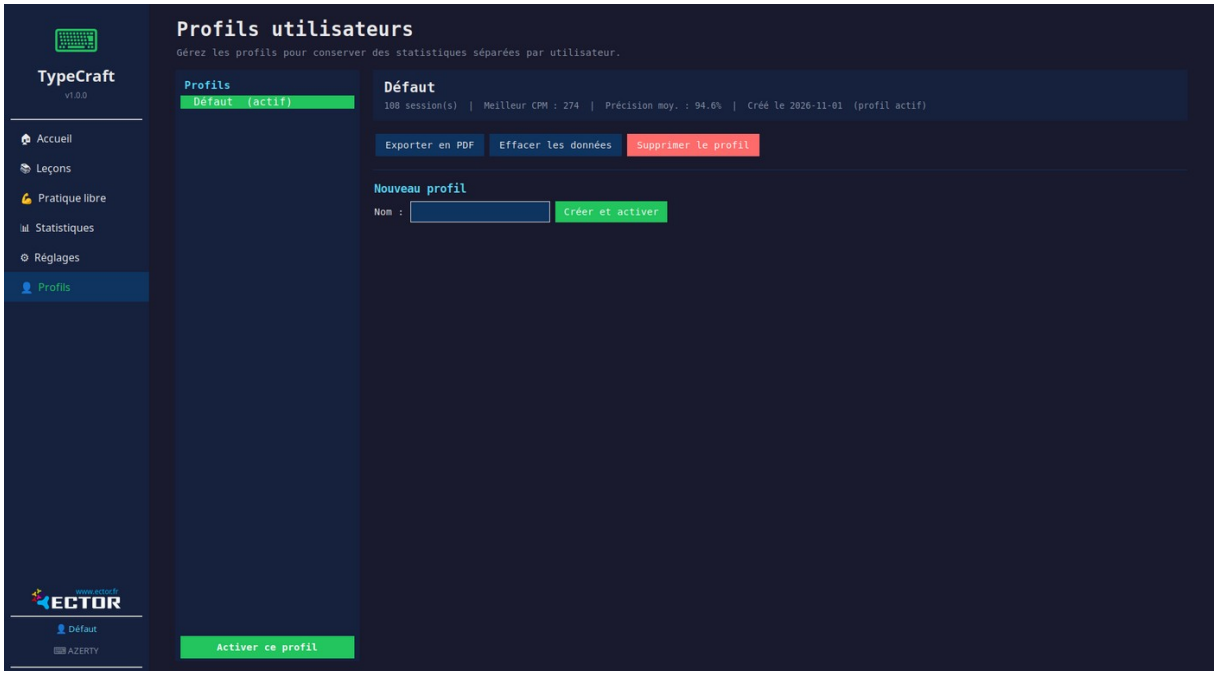

Figure 6 : Page Profils

- Créer un nouveau profil ;
- Sélectionner / activer un profil pour l'utiliser (change l'utilisateur courant) ;
- Exporter en PDF le bilan de progression d'un profil ;
- Vider les données d'un profil (réinitialise ses statistiques sans le supprimer) ;
- Supprimer un profil (avec proposition d'export PDF préalable).

Ces mêmes actions (hors création) sont aussi accessibles depuis la fenêtre de choix de profil affichée au démarrage lorsqu'il en existe plusieurs.

11. Réglages

La page Réglages centralise toute la configuration de TypeCraft. Les modifications sont enregistrées automatiquement et mémorisées d'un lancement à l'autre.

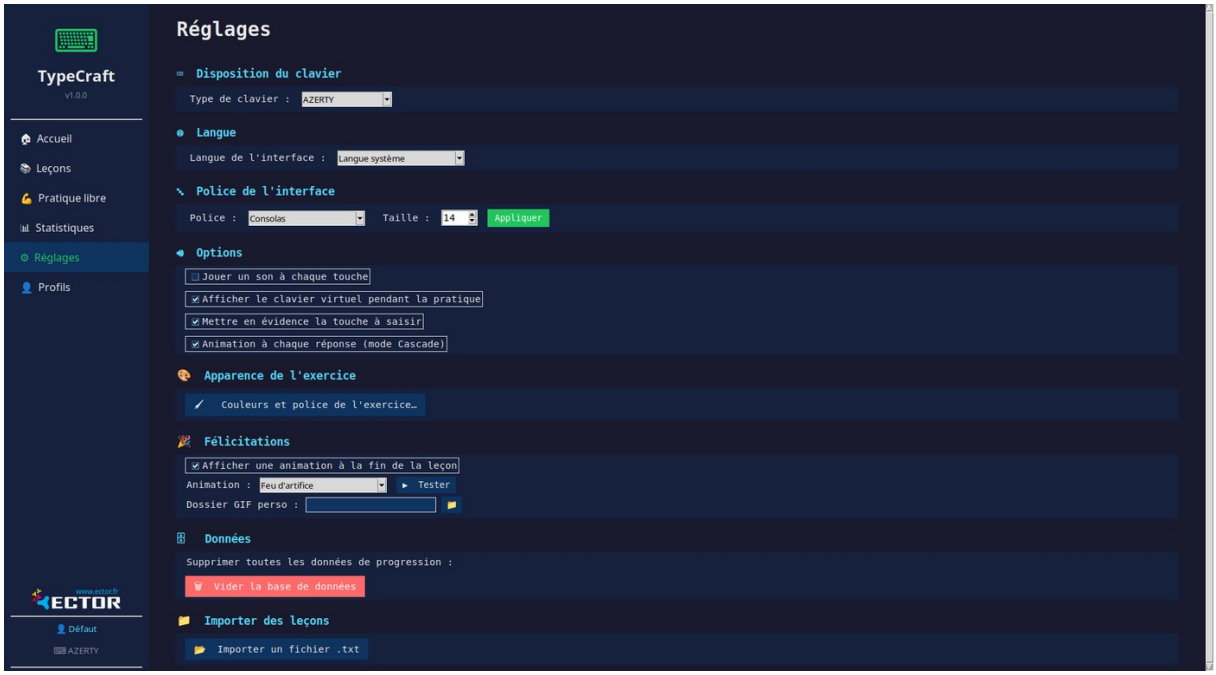

Figure 7 : Page Réglages

11.1 Disposition du clavier

Un menu déroulant permet de choisir la disposition physique du clavier utilisé : AZERTY (français), QWERTY (anglais), BÉPO (ergonomique français), DVORAK et COLEMAK. Cette disposition adapte le clavier virtuel affiché pendant la pratique et le mode Cascade. Le choix est mémorisé automatiquement et rappelé en bas de la barre latérale.

11.2 Langue

La langue de l'interface se choisit dans un menu dédié. Le changement de langue s'applique immédiatement, sans redémarrage de l'application.

11.3 Apparence et police

Il est possible de choisir la police (Consolas, Courier New, DejaVu Sans Mono, Liberation Mono, Lucida Console, Monaco, Monospace, Ubuntu Mono) et la taille de caractères (de 9 à 28 points) utilisées dans l'interface, puis de valider avec le bouton Appliquer.

11.4 Options

Jouer un son à chaque touche	retour sonore à chaque frappe (Windows)
Afficher le clavier virtuel pendant la pratique	affiche ou masque le clavier à l'écran
Mettre en évidence la	surligne sur le clavier virtuel la prochaine touche attendue

touche à saisir	
Animation à chaque réponse (mode Cascade)	effet visuel joué à chaque mot réussi dans le jeu Cascade

11.5 Apparence de l'exercice

Le bouton Couleurs et police de l'exercice… ouvre une fenêtre dédiée permettant de personnaliser finement l'apparence de la zone de pratique : la police et sa taille, ainsi que six couleurs indépendantes (fond de l'exercice, lettre affichée en attente, lettre à taper/curseur, lettre réussie, lettre en erreur, lettre déjà tapée). Chaque couleur se choisit soit via un sélecteur de couleur (bouton …), soit en saisissant directement son code hexadécimal. Cinq thèmes prédéfinis (Sombre par défaut, Noir sur blanc, Sépia, Contraste élevé, Nuit bleue) permettent d'appliquer en un clic une combinaison cohérente, modifiable ensuite librement. Un aperçu en direct montre le rendu avant validation. Tous ces réglages (police, taille, couleurs) sont propres à chaque profil : ils sont enregistrés dans la base de données dès leur validation et automatiquement rétablis à chaque connexion à ce profil (voir §12).

11.6 Félicitations

La case Afficher une animation à la fin de la leçon active ou désactive l'animation de récompense jouée lorsqu'un exercice est terminé. L'animation elle-même se choisit dans une liste (feu d'artifice, fleur, chat, tortue, étoiles, ou GIF personnalisé) et peut être testée immédiatement avec le bouton Tester. Un dossier de GIF personnalisés peut également être indiqué pour ajouter ses propres animations.

11.7 Données

Le bouton Vider la base de données permet de supprimer toutes les données de progression enregistrées (sessions, scores, historique). Une confirmation est demandée avant toute suppression, qui est irréversible.

11.8 Importer des leçons

Voir §6.2 — accès direct à l'import de fichiers de leçons personnalisées au format .txt.

12. Emplacement des données

TypeCraft enregistre localement les réglages et la progression de chaque profil dans une base de données SQLite, dont l'emplacement dépend du système d'exploitation :

Linux	~/.local/share/TypeCraft/data/progress.db
Windows	%APPDATA%\TypeCraft\data\progress.db
macOS	~/Library/Application Support/TypeCraft/data/progress.db

Aucune donnée n'est envoyée sur Internet : tout reste stocké localement sur l'ordinateur. Pensez à sauvegarder ce fichier avant toute réinstallation du système si vous souhaitez

conserver l'historique de progression. Les réglages d'apparence propres à un profil (police, taille, couleurs de l'exercice) sont stockés dans cette même base et rétablis automatiquement à chaque changement de profil ; les autres réglages (disposition du clavier, langue, sons, animations…) restent communs à toute l'installation.

13. Dépannage

Le clavier virtuel ne correspond pas au clavier physique	vérifier la disposition sélectionnée dans Réglages → Disposition du clavier
Un fichier de leçon importé affiche des caractères bizarres	l'encodage du fichier n'est pas reconnu ; réenregistrer le fichier en UTF-8 avant de l'importer
Je veux repartir de zéro	Réglages → Données → Vider la base de données (irréversible), ou créer un nouveau profil
Je veux garder une trace de ma progression avant de la supprimer	utiliser l'export PDF depuis la page Statistiques ou Profils avant suppression

14. Crédits

TypeCraft est développé par ECTOR — www.ector.fr.